

1W20 ungewöhnliche Untote

1. Gletschermumie: Eine Gletschermumie entsteht, wenn ein magisch begabter Humanoider im ewigen Eis in den Bergen oder an den Polen eingeschlossen wurde. Sie lockt unvorsichtige Abenteurer durch falsche Hilferufe und Spuren direkt in eine Gletscherspalte.
2. Moorleiche: Versinkt ein magisch begabter Humanoider in einem Sumpf, so entsteht daraus eine lebendige Moorleiche. Sie lauert Abenteurern in Sümpfen und Mooren auf und zieht sie unter Wasser, wo sich an ihren Opfern labt.
3. Lebendige Kremationssasche: Die Asche lauert in Urnen und dringt in die Atemwege derjenigen ein, die die Urne öffnen. Dort setzt sie sich fest, um Lebensenergie zu tanken. Erstickt ihr Opfer, hustet es in seinem letzten Atemzug die Asche wieder aus, die sich anschließend weitere Opfer sucht, oder durch Spalten und Ritzen flüchtet.
4. Gammelfleisch: Dieses Fleisch sieht zunächst genießbar aus. Erst bei näherer Untersuchung entpuppt sich das Fleisch als gefährlich. Wer es isst, verrottet von innen und das eigene Fleisch wird selbst zu Gammelfleisch. Das Gammelfleisch kann sich langsam von einem Ort zum anderen robben.
5. Tote Haut: Die Tote Haut ist die lebendig gebliebene Hülle eines Toten. Sie stellt ihren Opfern eine Falle, indem sie sich um eine echte Leiche legt. In einem unachtsamen Moment schließt sie sich um ein ahnungsloses Opfer und versucht es zu ersticken, um anschließend die Kontrolle über den Körper zu erlangen.
6. Jagender Sarg: Die Leiche im Sarg hat das Holz mit den Armen und Beinen durchschlagen. So krabbelt der Sarg flink durch Gräfte und Friedhöfe auf der Suche nach Opfern, die er mit Anlauf rammt und schließlich erdrückt. Eine weitere Strategie besteht darin, den Deckel zu öffnen und das Opfer im Sarg einzuschließen.
7. Mumifizierte Eingeweide: Diese mumifizierten Eingeweide suchen einen neuen Körper. Sie spüren die Präsenz von Lebenden in ihrer Nähe und können schweben. Mit aller Gewalt versuchen sie durch den Mund oder große offene Wunden in den Körper ihres Opfers einzudringen. Dabei geht jedes Organ unterschiedlich vor. Das Hirn greift mit psionischen Schlägen an, die Leber

versucht das Opfer zu vergiften, der Darm umschlingt die Gliedmaßen oder den Hals, das Herz versucht mit schnellem Klopfen zerstörerische Resonanzen zu entfesseln und die Lunge saugt dem Opfer die Luft weg.

8. Belebtes Leichentuch: Dieses Leichentuch einer grausam ermordeten Person will die blinden Rachegefühle des Toten erfüllen. Es umschlingt seine Opfer und ringt sie zu Boden. Außerdem quillt frisches Blut aus dem Leichentuch heraus, das leicht in die Atemwege des Opfers eindringen kann.

9. Hungrige Wasserleiche: Die hungrige Wasserleiche treibt aktiv auf Boote und Schiffe hinzu. Wenn sie geborgen wird, sucht sie eine günstige Gelegenheit, ein Opfer unter Wasser zu ziehen, zu ertränken und anschließend zu fressen. Dadurch wird sie immer aufgedunsener.

10. Aaskriecher: Der Aaskriecher ist eine Kreatur, die aussieht, wie ein Haufen Aas. Nähert sich ein Aasfresser, schnappt der Aaskriecher schnell mit seinen versteckten Klauen zu. Besonders hungrige Exemplare positionieren sich so, dass sie auch von Wesen gefunden werden, die kein Aas verzehren. Bewegen sich die Wesen nah genug am Aaskriecher vorbei, nutzt er das Überraschungsmoment und schnappt zu.

11. Schlachtvieh: Ein Schlachtvieh sieht so aus wie ein Tier, dem die Haut abgezogen wurde. Das Schlachtvieh verfällt beim Geruch von Menschen und anderen intelligenten Humanoiden in wilde Raserei und versucht, diese zu fressen.

12. Blütenkadaver: Dieser wandelnde Kadaver platzt in der Nähe seiner Gegner punktweise auf, sodass seine Oberfläche „Blüten“ ausbildet. Beim Aufplatzen treffen Fleischstückchen, Knochensplitter und Blutstropfen die Umgebung des Blütenkadaver und verätzen Haut, Holz und Stoff.

13. Falscher Gast. Ein Untoter, der diese Welt noch nicht verlassen kann und nach menschlichen Emotionen giert. Er schleicht sich gerne als Gast auf Festen oder bei gütigen Familien ein. Dort verhält er sich charismatisch und zuvorkommend und versucht sich bei allen beliebt zu machen. Nebenbei pflanzt er jedoch Zwietracht und Abneigung unter den Lebenden. Sobald die Lage eskaliert und der Gast genug vom Wechselspiel der Emotionen hat, entweicht sein Geist endlich ins Jenseits und lässt nur einen verwesenden Körper und zerrüttete Verhältnisse zurück.

14. Schnappergerippe: Dieses Gerippe eines gewaltigen Tieres lockt seine Beute an, indem es in seinem Zentrum glitzernde, aber wertlose Kristalle wachsen lässt. Hat ein Wesen den Brustkorb des Gerippes betreten, schnappt es mit einem Mal zu und schließt das Opfer ein. Langsam aber sicher zerquetscht das Schnappergerippe das gefangene Wesen und nährt sich auf diese Weise von dem austretenden Blut.

15. Sturmreiter: Ein geisterhafter Reiter, der im Leben Opfer eines Unwetters wurde. Respektvollen Reisenden, die den Ort seines Todes kreuzen, wird er Warnungen vor bevorstehenden Naturkatastrophen zukommen lassen. Respektlose Lebende wird er jedoch verfolgen und in ein Unwetter hetzen, auf dass sie die gleiche Läuterung erfahren wie er.

16. Die eiskalten Füßchen: Dieses intelligente skelettierte Fusspärchen lockt für Ihre jeweiligen Meister verpackt in für die Occasion angemessene Schuhe das Opfer im wahrsten Sinne auf eine falsche Fährte.

18. Ewiger Recke: Ein großer Krieger, der zu Lebzeiten nie einen Kampf verloren hat. Selbst der Tod konnte ihm nicht standhalten und musste sich geschlagen geben. Nun reist der Unsterbliche durch die Weltgeschichte und sucht nach einem würdigen Herausforderer, der seinen Siegeszug beendet.

17. Neunmalklug: Intelligenter Skelettschädel eines Humanioden, der sich meist durch einen Fluch an ein Lebewesen bindet, welches diesen dann unfreiwillig durch die Gegend trägt und die zynischen und besserwisserischen Kommentare des Schädel ertragen muß.

19. Ahnengötze. Die Statue eines verehrten Verstorbenen, welche vom Ahnengeist beseelt, das Gebiet und den Besitz ihrer Familie verteidigt. Leider ist die gesamte Linie entweder ausgestorben oder lebt nicht mehr an dem Ort, den die Statue beschützt. Ein Problem für alle anderen Lebenden ...

20. Kettenrassler. Ein verstorbener Gefangener, der zu Unrecht den Tod im Kerker fand. Auf ewig an seine Ketten gebunden will er die Lebenden leiden zu lassen. Er lockt sein Opfer durch wehleidiges Rufen und Kettenrasseln zu sich, versucht dann seine Eisenketten um den Körper des Opfers zu schlingen und zwingt es sein Schicksal zu teilen.

Autoren: Tegres, Pixellance, McBlavak